

Camilo Hermida

Ciudad invisible - término medio

Este trabajo explora la construcción de espacios tridimensionales y cuestiona la generación de universos artificiales, en donde la imaginación es representada por la geometría digital. Invita a la inmersión del espectador en ambientes digitales, en donde se modelan procesos evolutivos y transformaciones de fragmentos de la realidad y la ficción. La creación de los modelos se desarrolla con herramientas 3D como producción visual que reconstruyen creativamente la ficción y la fantasía en espacios urbanos reales.

Imágenes del autor.

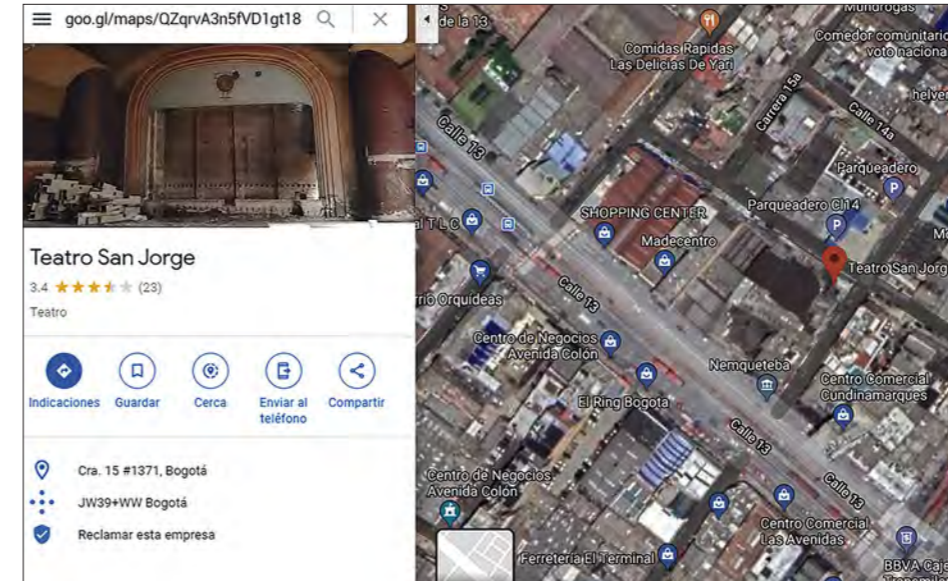


IMAGEN 1 y 2.
Google Maps
Ubicación Teatro San Jorge
Cra. 15 # 13-71, localidad
de Los Mártires,
Bogotá.





IMAGEN 3, 4 y 5.
Atardecer y graffitis
sobre la calle 26 y
Avenida NQS en Bogotá.

Digital

El digital se ha convertido actualmente en el más importante medio de representación gráfica, audiovisual, experimental, etc., en el ámbito profesional y académico, lo cual nos obliga a reflexionar sobre este fenómeno de creación audiovisual: las técnicas tradicionales pasaron a un segundo plano; la constante digitalización de todo proceso creativo nos hace cuestionar el trabajo del software y hardware por copiar o tratar de copiar lo humano.

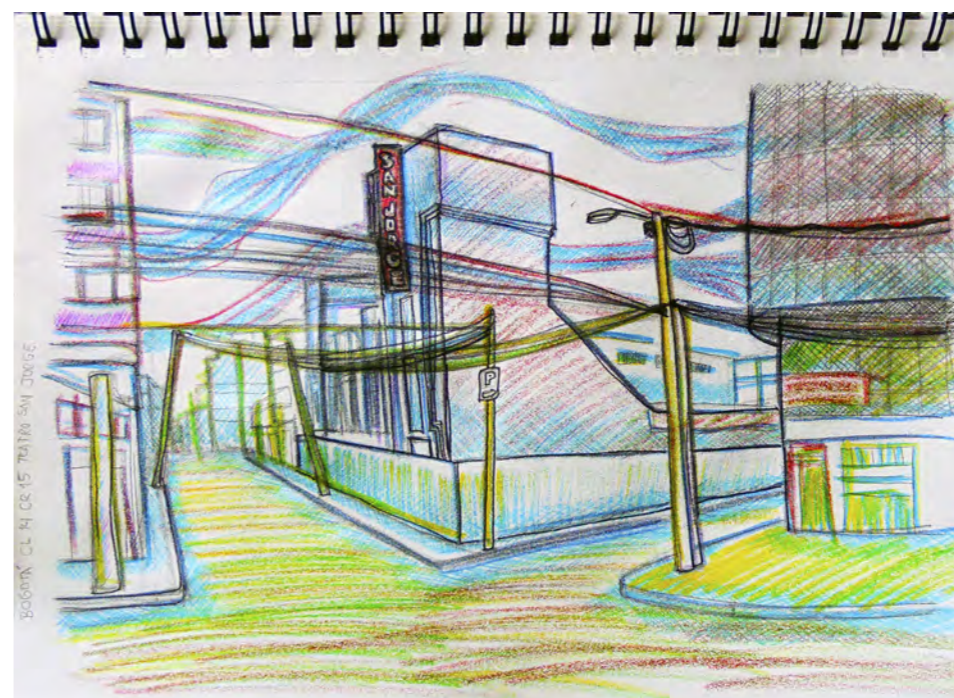
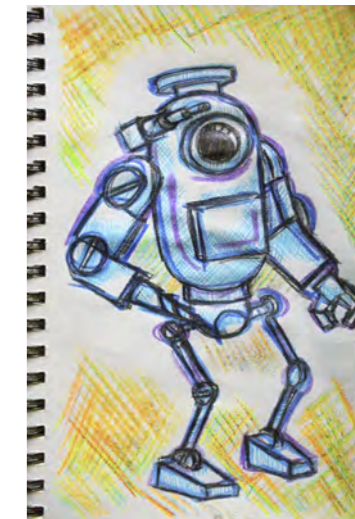
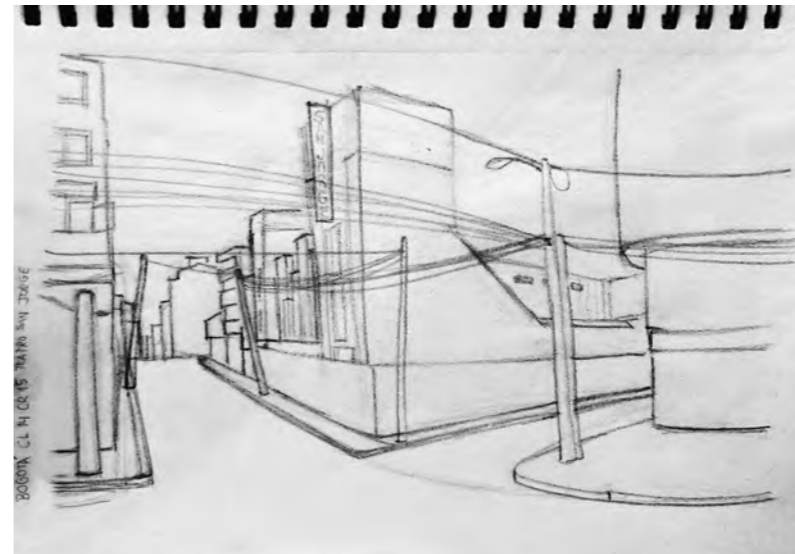


IMAGEN 6, 7 y 8.
Bocetos Teatro San
Jorge y personaje.

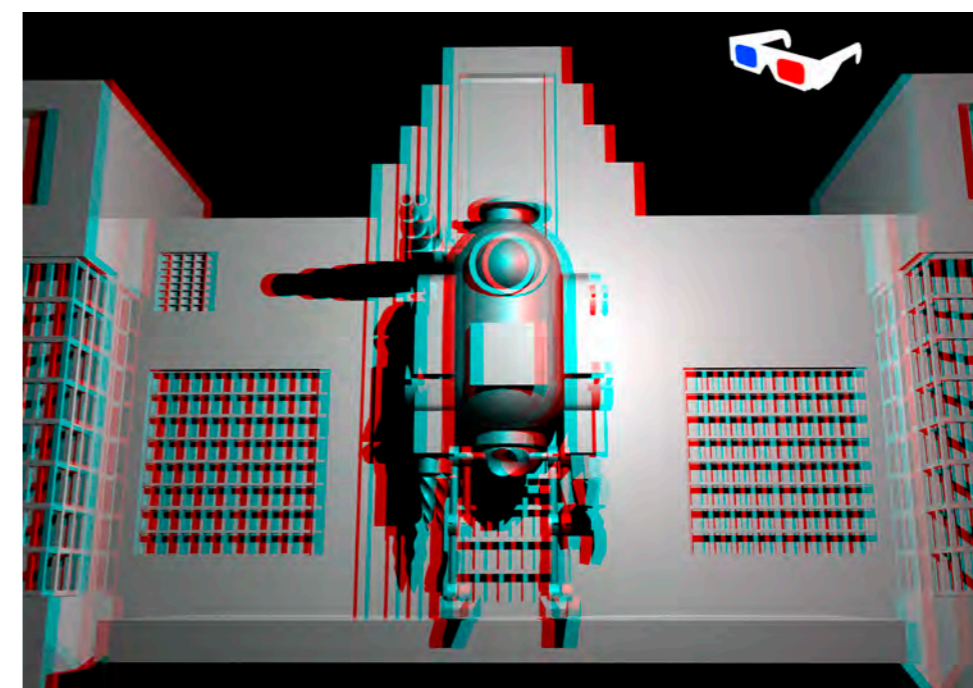
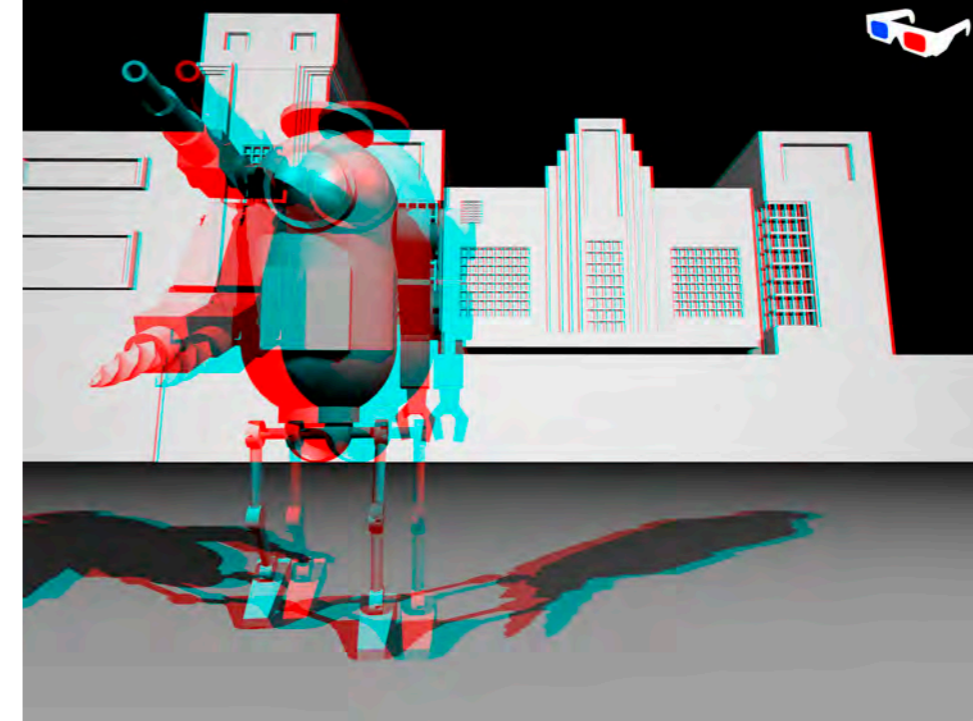
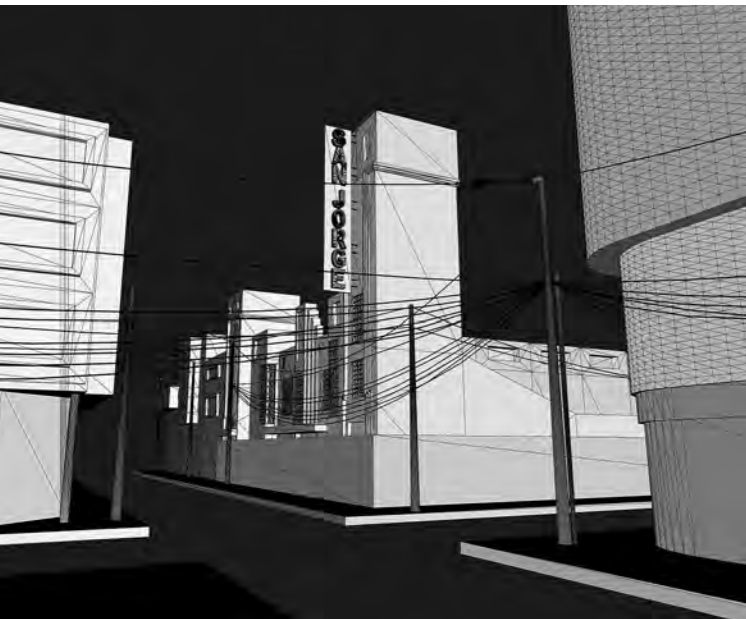


IMAGEN 9, 10 y 11.
Modelo 3D, iluminación y personaje.

En el texto “Arte y Diseño Multimedia: el cruce entre dos maneras de entender el mundo” (2007), de la Ingeniera Myriam Luisa Díaz M., trata cuatro aproximaciones al uso de lo digital: 1. Como concepto, 2. Como herramienta de ayuda, 3. Como elemento en una instalación artística y 4. Como medio final y específico, de expresión artística, en donde se deja planteado que el proceso creativo no puede escapar del avance tecnológico y la influencia en la nueva forma de expresión visual.

Históricamente se utilizaban las técnicas artesanales para la producción creativa; pero a partir de la revolución industrial, el afán por la búsqueda de nuevas formas de expresión y creación, ha provocado la intervención de la “máquina” en los procesos creativos. En los años ochenta del siglo 20, el computador se convierte en el intermediario de muchos procesos creativos.

IMAGEN 12 y 13.
Render estereoscópico.

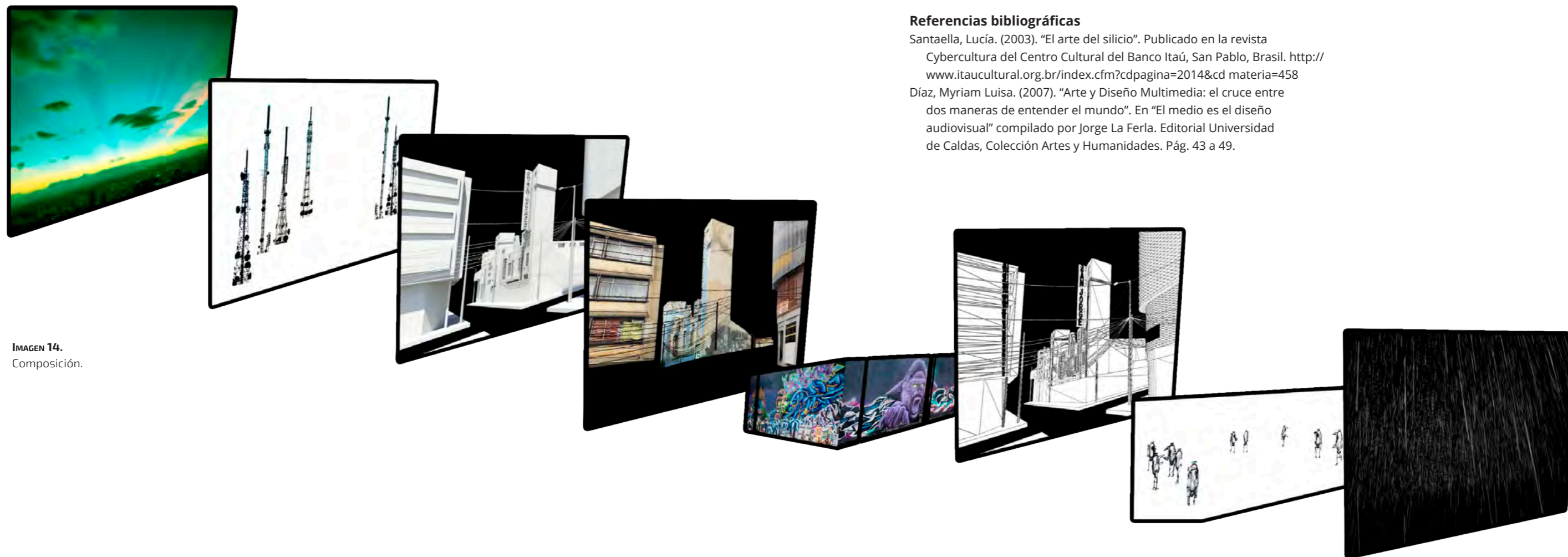


IMAGEN 14.
Composición.

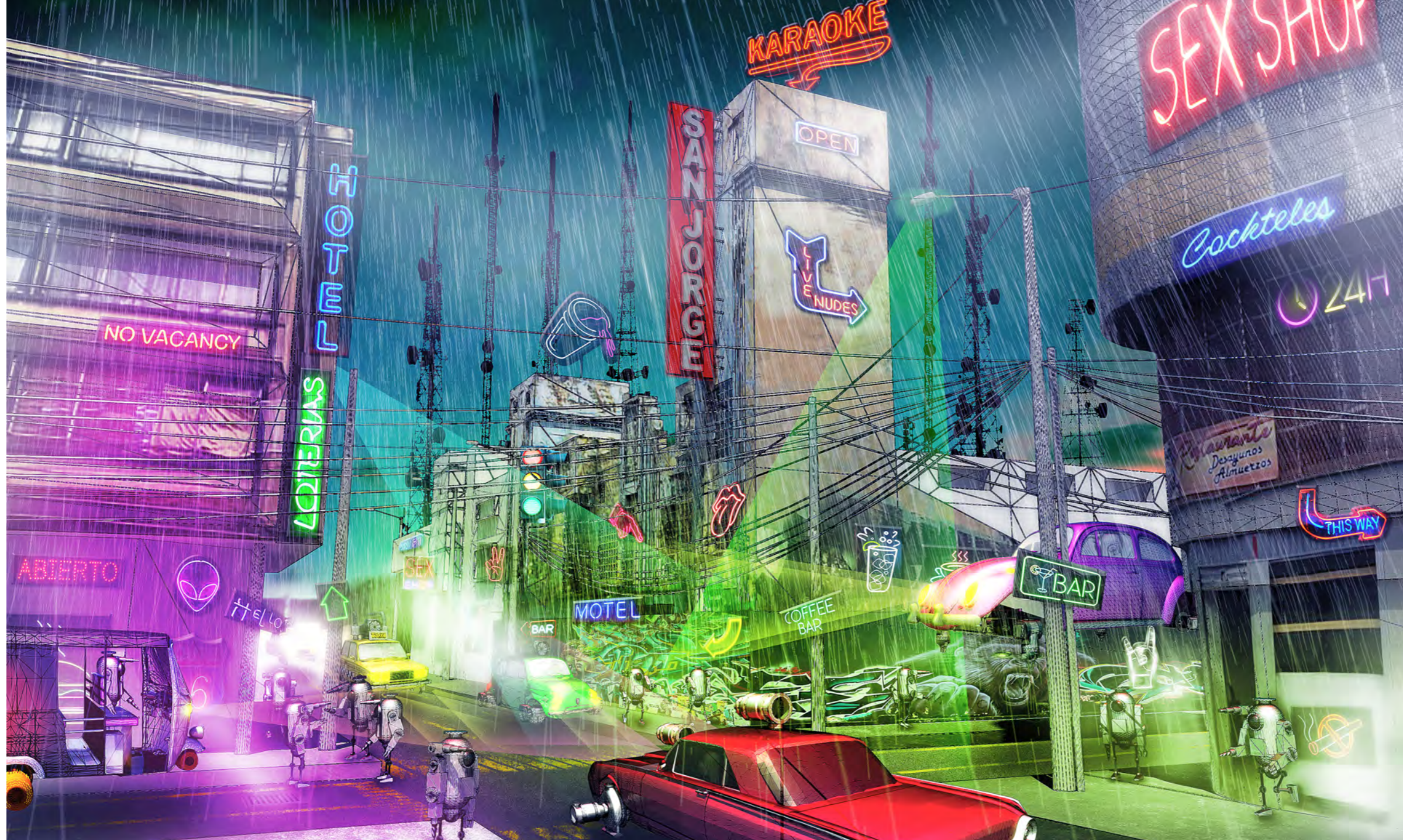
En **"El Arte del Silicio" (2003)**, Lucía Santaella describe la influencia que la tecnología ha ejercido sobre procesos creativos en el arte; reseña el uso del computador para la generación de imagen bidimensional y tridimensional, la creación musical, la fotografía digital, cine interactivo, videostreaming, hipertexto, el ciberarte, el CD-ROM, teleperformances, webcams, el uso de sensores, dispositivos periféricos, hibridaciones, entre otros. De esta manera plantea cómo lo digital constituye una ventana abierta para la exploración constante de los artistas, para anticiparse a nuevos territorios de expresión artística, mediante la utilización de soportes técnicos visualizando una autopista infinita de creación audiovisual.

Referencias bibliográficas

Santaella, Lucía. (2003). "El arte del silicio". Publicado en la revista Cybercultura del Centro Cultural del Banco Itaú, San Pablo, Brasil. <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cdpagina=2014&cd materia=458>
 Díaz, Myriam Luisa. (2007). "Arte y Diseño Multimedia: el cruce entre dos maneras de entender el mundo". En "El medio es el diseño audiovisual" compilado por Jorge La Ferla. Editorial Universidad de Caldas, Colección Artes y Humanidades. Pág. 43 a 49.

Referencias visuales

Scott, Ridley. (1982). Blade Runner. USA. The Ladd Company, Warner Bros.
 Blomkamp, Neill. (2009). District 9. South Africa. TriStar Pictures.
 Hall, Don. Williams, Chris. (2014). Big Hero 6. USA. Walt Disney Pictures.
 Nolan, Christopher. (2010). Inception. USA. Warner Bros.
 Brad Bird. (2015). Tomorrowland. USA. Walt Disney Pictures.
 Spielberg, Steven. (2018). Ready Player One. USA. Warner Bros.



Ficha técnica

PALABRAS CLAVE: 3D, digital, ilustración, fotografía, ambiente digital, diseño.

SOFTWARE: Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Mental Ray.

HARDWARE: Mac, pc, iPhone.

LOCACIÓN: Teatro San Jorge, inicio de obra 1936, finalizada en 1938.

Ubicación Bogotá, carrera 15 calle 13, estilo Art Decó.

ARQUITECTO: Alberto Manrique Martín.